

## Kunstraum Engländerbau, Vaduz /FL

Ausstellung: TRANSFORMATOR

**martin walch**  
**starsky**  
**alien productions**

Datum: 10.06. – 20.07.2008



**Projekt:** Vorhaben: Der Raum wird in ein Spielfeld, in einen Schaltplan transformiert. BesucherInnen können dieses Spielfeld betreten und dadurch „bespielen“.

Im Kunstraum Engländerbau wird ein 8m x 14m grosses Spielfeld mit abgerundeten Ecken und 55cm hohen Spielfeldbändern aufgebaut. Dieser Holzboden liegt auf einem 20 cm hohen Rost; er ist begehbar, wirkt möglicherweise instabil, brüchig. Auf dem Boden sind mit einfarbigen Klebebändern Feldlinien neben- und übereinander angebracht. Diese markierte Fläche ist zudem mit einer halbtransparenten Wachsschicht überzogen.

Eine interaktive Sensorik erkennt die Bewegungen der BesucherInnen auf dem Spielfeld und steuert, abhängig von deren Bewegungen, Klang- und Bildprojektion im Raum. (Spiel-)Anweisungen, Kommandos und Kommentare in Bild, Schriftprojektion und Klang animieren zum „Spiel“ mit den vorgegebenen Strukturen.

Der Raum verändert sich verschieden, je nachdem, ob einzelne oder wenige BesucherInnen die Fläche „interpretieren“ oder ob grössere Menschenansammlungen komplexere Sound- und Bildmuster erzeugen.

**Idee:** Im grossräumigen, offenen Ausstellungsraum bettet sich der flache, im fahlen Licht, aufgrund der Wachsschicht leicht schimmernde Boden, unspektakulär, den flachen Raumcharakter hervorhebend ein. Die einfarbigen Spielfeldmarkierungen wecken Assoziationen an eine Turnhalle, erinnern vordergründig an vielleicht bekannte Gruppen- und

Gesellschaftsspiele, an Sportarten oder auch an textile Schnittmuster. Jedenfalls strukturieren, gliedern und prägen sie diesen Ort, erlegen ihm verpflichtende Spiel- oder Verhaltensregeln auf, zugleich aber, aufgrund ihres scheinbar unkoordinierten Neben- und Übereinanders, auch Irritation und Unbestimmtheit.

Jedes Spiel basiert auf normierenden Regeln, die es gliedern und strukturieren. Fortschritt basiert jedoch auf Regelverschiebungen oder Regelbrüchen.

Dieses Spiel geschieht auf brüchigem Eis. Orientierung zerfällt in zusammenhanglose Stücke. Bewegungen von BesucherInnen erzeugen temporäre Regelverschiebungen. Der Urzustand des Reglements wird erst wieder hergestellt, wenn die BesucherIn den Raum verlässt.

Dieses Projekt entsteht erst durch seinen Gebrauch. Die Künstler stellen die Rahmenbedingungen her - technische, ästhetische, inhaltliche, kommunikative und räumliche, die für das Funktionieren dieser Struktur notwendig sind. Das bloße Konsumieren dieses Werks ist damit nicht mehr möglich. Das Werk entsteht erst durch die Bewegung von BesucherInnen im Raum, deren Benutzung und Interaktion – durch das Spiel.

Wir bitten Sie höflich, das Spielfeld nicht mit Schuhen zu betreten.





